



**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PKn MELALUI PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) PADA
SISWA KELAS V SD 1 BAE KUDUS**

Oleh

UBAIDILLAH FATHONI

NIM 201233232

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2016



**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PKn MELALUI PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) PADA
SISWA KELAS V SD 1 BAE KUDUS**

Skripsi

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasa**

Oleh

UBAIDILLAH FATHONI

NIM 201233232

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2016

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Wa laa taiasuu mir rouhillah

(dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah)

(QS. Yusuf: 87)

Tapakilah jejak diri, wujudkanlah mimpi dan yakinlah kan kau raih

Lakukanlah dari hati, beri yang terbaik pasti kan kau raih

(Bondan Prakoso)

Persembahan

Dengan bangga saya persembahkan skripsi ini untuk:

- 1 Ibu Sunarti dan Bapak Chafiz, kedua orang tuaku yang sekaligus merupakan penyemangat dan motivator nomor satu.
- 2 Ummi Choiri Wafa dan Helmi Febriyanto, Kakakku dan Adikku yang selalu kusayangi
- 3 Segenap keluarga besarku yang selalu setia menjadi motivator bagiku.
- 4 Para sahabat dan temanku yang selalu mendukungku: Mafa Izulfahiroh, S. Pd., Amrun Arif S.K., S. Pd., Tito Arizal Bintang, S. Pd., Dian Rulis Lestari, S. Pd., Oky Dwi Nurjannah, S. Pd.
- 5 My Someone Special <3

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Ubaidillah Fathoni (NIM 2012 33 232) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus,

Pembimbing I



Dr. Murtono, M. Pd.
NIP.19661207.199203.1.003

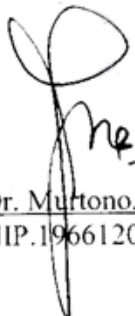
Pembimbing II



Wawan Shokib Rondli, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0615037901

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD




Dr. Murtono, M. Pd.
NIP.19661207.199203.1.003

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI


Skripsi oleh Ubaidillah Fathoni (NIM 2012 33 232) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, April 2016

Tim Penguji


Dr. Murtiono, M. Pd.
NIP. 9661207 199203 1 003

Ketua


Wawan Shokib Rondli, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0615037901

Anggota


Deka Setiawan, M. Pd
NIS.0610701000001252


Anggota


Ika Oktavianti, M. Pd
NIS. 0610701000001247

Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Slamet Utomo, M. Pd.
NIP. 19621219 198703 1 015

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar PKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Siswa Kelas V SD 1 Bae Kudus” ini sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muria Kudus.

Skripsi ini dapat tersusun atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

- 1 Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan belajar sebagai mahasiswa.
- 2 Dr. Slamet Utomo, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
- 3 Dr. Murtono, M. Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus sekaligus dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, semangat dan motivasi dengan penuh tanggung jawab yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
- 4 Wawan Shokib Rondli, S. Pd, M. Pd, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, semangat dan motivasi dengan penuh ketelitian yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
- 5 Segenap Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan bimbingan selama ujian skripsi dan sampai skripsi ini terselesaikan.
- 6 Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan keteladanan.
- 7 Sri Murniati, S. Pd., SD., Kepala SD 1 Bae Kudus yang telah memberikan izin penelitian.
- 8 Segenap guru dan karyawan serta siswa kelas V SD 1 Bae Kudus yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

- 9 Keluarga besarku yang selalu dengan tulus mendoakanku dan menyemangati untuk selalu berusaha dan bersabar.
- 10 Teman-teman seperjuangan, senasib, sepenanggungan (khususnya 2012-33-kelas E) untuk masa-masa indah serta pengalaman yang takkan terlupakan.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pembaca. Amin.

Kudus, April 2016

Ubaidillah Fathoni



ABSTRACT

Fathoni, Ubaidillah. 2015. *The Increased Motivation Civic Education Through Application of Learning Model TGT (Teams Games Tournament) of the fifth grade student of SD 1 Bae Kudus*. Primary School Teacher Education Faculty of Teacher Training and Education. Advisor (1) Dr. Murtono, M. Pd. (2) Wawan Shokib Rondli, S. Pd., M. Pd.

Keywords: Learning Motivation, Civic Education, Model of TGT

The purpose of this research such as (1) to describe the increase learning motivation of Civic Education of the fifth grade class of SD 1 Bae Kudus through the application of learning models TGT; (2) to describe an increase in the skills of teachers in the fifth grade of SD 1 Bae Kudus in teaching Civic Education through the application of learning models TGT; (3) to describe the learning outcome of Civic Education of the fifth grade class of SD 1 Bae Kudus through the application of learning models TGT (Teams Games Tournament).

Learning motivation is the mental strength that is capable of activating, mobilizing, channeling, directing the attitudes, and behavior of individuals (students) to participate in learning activities. Students who have high motivation, usually have a high learning outcomes, and vice versa. Learning model of TGT (Teams Games Tournament) is one of learning models that involves students without any difference in status. This model involves students as peer tutors in a team and contains elements of game that can increase the student's learning motivation.

This research is classroom action research (PTK) with the subject of the research is the researcher who once served as teacher and the fifth grade class of SD 1 Bae Kudus as many as 21 students. The research available two cycles, each cycle consist of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable of this research is model of TGT. Meanwhile the dependent variable is the learning motivation of Civic Education. The collecting data of this research was done by using tests, interviews, observations, questionnaires (questionnaire) and documentation. Analysis of the data used is the analysis of quantitative data with qualitative data strengthened.

The results of the research showed an increase in teaching management of the teacher, student motivation and student learning achievement. Civic Education teachers in teaching skills in pracycle got a score of 60 (enough), the first cycle increased to 72.5 (good), the second cycle increased to 81.5 (good). Student motivation pracycle got a score of 24 (less), the first cycle increased to 34.48 (enough), the second cycle increased to 41.24 (high). Mastery learning

classical pracycle 42.86%, the first cycle increased to 61.91%, the second cycle classical completeness increased to 80.96%.

The conclusions from this research is the application of the models TGT (Teams Games Tournament) can improve the skills of teachers, student motivation and student learning achievement. The Suggestions in this research that the teacher should be able to apply the learning model that can increase students' motivation so that students will not feel pressured to learning, one of which is a model of TGT (Teams Games Tournament), students should be more excited and actively participate in learning activities, and the principal should be able to provide the facilities and infrastructure that can support learning, creating a conducive environment.



ABSTRAK

Fathoni, Ubaidillah. 2015. *Peningkatan Motivasi Belajar PKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas V SD 1 Bae Kudus.* Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dosen pembimbing (1) Dr. Murtono, M. Pd. (2) Wawan Shokib Rondli, S. Pd., M. Pd.

Kata kunci: Motivasi Belajar, PKn, Model TGT

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar PKn siswa kelas V SD 1 Bae Kudus melalui penerapan model pembelajaran TGT; (2) mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru kelas V SD 1 Bae Kudus dalam mengajar PKn melalui penerapan model pembelajaran TGT; (3) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas V SD 1 Bae Kudus melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Motivasi belajar adalah kekuatan mental yang mampu mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu (siswa) untuk mengikuti kegiatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi, biasanya memiliki hasil belajar yang tinggi, begitu pula sebaliknya. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model ini melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dalam sebuah tim dan mengandung unsur permainan yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah peneliti yang sekaligus berperan sebagai guru serta siswa kelas V SD 1 Bae Kudus sebanyak 21 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model TGT. Sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar PKn. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik tes, wawancara, observasi, kuesioner (angket) dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data kuantitatif yang diperkuat dengan data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa. Keterampilan guru dalam mengajar PKn pada prasiklus mendapat skor 60 (cukup), siklus I meningkat menjadi 72,5 (baik), siklus II meningkat menjadi 81,5 (baik). Motivasi belajar siswa prasiklus mendapat skor 24 (kurang), siklus I meningkat menjadi 34,48 (cukup), siklus II meningkat menjadi 41,24 (tinggi). Ketuntasan belajar klasikal

prasiklus 42,86%, siklus I meningkat menjadi 61,91%, siklus II ketuntasan klasikal meningkat menjadi 80,96%.

Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembeajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan keterampilan guru, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa. Saran dalam penelitian ini yaitu guru hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak akan merasa tertekan dalam pembelajaran, salah satunya adalah model TGT (*Teams Games Tournament*), siswa hendaknya dapat lebih bersemangat dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, kepala sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung pembelajaran, menciptakan lingkungan yang kondusif.



DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
LOGO.....	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.6 Definisi Operasional	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Model Pembelajaran	10
2.1.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif	11
2.1.2 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	13
2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	13
2.1.2.2 Langkah Model Pembelajaran TGT	15
2.1.3 Keterampilan Mengajar Guru	18

2.1.4 Hasil Belajar	22
2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar	22
2.1.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
2.1.4.3 Indikator Hasil Belajar	25
2.1.5 Motivasi Belajar	26
2.1.5.1 Pengertian Motivasi Belajar	26
2.1.5.2 Pentingnya Motivasi Belajar	28
2.1.5.3 Prinsip Motivasi Belajar	30
2.1.5.4 Indikator Motivasi Belajar	31
2.1.6 Pendidikan Kewarganegaraan	32
2.1.6.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	32
2.1.6.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	33
2.1.6.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	34
2.1.7 Materi Pendidikan Kewarganegaraan tentang Peraturan Perundang-undangan	36
2.1.7.1 Pengertian Peraturan Perundang-undangan	36
2.1.7.2 Tata Urutan Peraturan Perundang-undangan Indonesia	37
2.1.7.3 Peraturan Pusat dan Peraturan Daerah	39
2.2 Penelitian yang Relevan	43
2.3 Kerangka Berpikir	46
2.4 Hipotesis Tindakan	49

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	50
3.1.1. <i>Setting</i> Penelitian	50
3.1.2. Karakteristik Subjek Penelitian	50
3.2. Variabel Penelitian	51
3.3. Rancangan Penelitian.....	52
3.3.1. Siklus I.....	56
3.3.1.1. Perencanaan Siklus I.....	56
3.3.1.2. Pelaksanaan Siklus I	57
3.3.1.3. Observasi Siklus I	58
3.3.1.4. Refleksi Siklus I.....	59
3.3.2. Siklus II	59
3.3.2.1. Perencanaan Siklus II.....	59
3.3.2.2. Pelaksanaan Siklus II.....	60
3.3.2.3. Observasi Siklus II.....	61
3.3.2.4. Refleksi Siklus II	61
3.4. Teknik Pengumpulan Data	62
3.4.1. Teknik Tes	62
3.4.2. Teknik Nontes	63

3.4.2.1. Wawancara	63
3.4.2.2. Observasi	64
3.4.2.3. Kuesioner (Angket)	64
3.4.2.4. Dokumentasi	65
3.5. Instrumen Penelitian	65
3.5.1. Instrumen Tes	65
3.5.2. Instrumen Nontes	66
3.5.2.1. Lembar Wawancara	66
3.5.2.2. Lembar Observasi	67
3.5.2.3. Lembar Kuesioner (Angket)	68
3.5.2.4. Lembar Dokumentasi	68
3.5.3. Validitas dan reliabilitas	69
3.5.3.1. Validitas	69
3.5.3.1.1. Validitas Instrumen Observasi Motivasi Belajar	69
3.5.3.1.2. Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar	71
3.5.3.1.3. Validitas Instrumen Tes	72
3.5.3.2. Reliabilitas Instrumen Tes	74
3.6. Teknik Analisis Data	76
3.6.1. Data Kuantitatif	76
3.6.2. Data Kualitatif	77
3.7. Indikator Keberhasilan	81

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1. Prasiklus	83
4.2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	89
4.2.1. Siklus I	90
4.2.1.1. Perencanaan Siklus I	90
4.2.1.2. Pelaksanaan Siklus I	91
4.2.1.2.1. Siklus I Pertemuan I	91
4.2.1.2.2. Siklus I Pertemuan II	107
4.2.1.3. Pengamatan Siklus I	123
4.2.1.3.1. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I	123
4.2.1.3.2. Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I	126
4.2.1.4. Refleksi Siklus I	128
4.2.2. Siklus II	132
4.2.2.1. Perencanaan Siklus II	132
4.2.2.2. Pelaksanaan Siklus II	133
4.2.2.2.1. Siklus II Pertemuan I	133
4.2.2.2.2. Siklus II Pertemuan II	142
4.2.2.3. Pengamatan Siklus II	156
4.2.2.3.1. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus II	156

4.2.2.3.2. Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II	158
4.2.2.4. Refleksi Siklus II	161
BAB V PEMBAHASAN	
5.1. Keterampilan Guru.....	166
5.2. Motivasi Belajar Siswa	176
5.2.1. Pembahasan Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa.....	176
5.2.2. Pembahasan Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa.....	184
5.3. Hasil Belajar Siswa	186
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
6.1. Simpulan	194
6.2. Saran	195
DAFTAR PUSTAKA	197
LAMPIRAN	200
PERNYATAAN.....	354
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	355

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Menghitung Poin-poin Turnamen untuk 3 Pemain.....	17
2.2. Menghitung Poin-poin Turnamen untuk 2 Pemain.....	18
2.3. Kriteria Penghargaan Tim.....	18
2.4. Kompetensi PKn Sekolah Dasar Semester 1	36
3.1. Instrumen Observasi Motivasi Belajar yang Sudah Divalidasi	70
3.2. Instrumen angket Motivasi Belajar yang Sudah Divalidasi.....	72
3.3. Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran PKn SD 1 Bae Kudus	77
3.4. Kriteria Skor Motivasi Belajar Siswa	80
3.5. Kriteria Skor Keterampilan Guru.....	81
3.6. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa	81
3.7. Kriteria Ketuntasan Klasikal Keberhasilan Belajar Siswa dalam %	81
4.1. Perbandingan Ketuntasan Klasikal Prasiklus.....	85
4.2. Kriteria Ketuntasan Nilai Prasiklus	87
4.3. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	89
4.4. Perbandingan Ketuntasan Klasikal Siklus I	118
4.5. Kriteria Ketuntasan Nilai Siklus I.....	119
4.6. Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus I	122
4.7. Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I	124
4.8. Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Guru Menggunakan Model TGT Siklus I.....	126
4.9. Perbandingan Ketuntasan Klasikal Siklus II.....	151
4.10. Kriteria Ketuntasan Nilai Siklus II	153
4.11. Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus II.....	155
4.12. Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II	157
4.13. Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Guru Menggunakan Model TGT Siklus II.....	159
4.14. Progres Motivasi Belajar Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	163

4.15. Progres Hasil Belajar Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	164
5.1. Rekapitulasi Skor Hasil Observasi keterampilan Guru Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	174
5.2. Rekapitulasi Skor Hasil Observasi Motivasi Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	182
5.3. Data Siswa Tuntas dan Tidak Tuntas Prasiklus	187
5.4. Data Siswa Tuntas dan Tidak Tuntas Siklus I	186
5.5. Data Siswa Tuntas dan Tidak Tuntas Siklus II.....	188
5.6. Rekapitulasi Ketuntasan Klasikal Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	189



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	48
3.1 Hubungan Variabel Independen-Dependen	51
3.2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc. Taggart	53
4.1 Dokumentasi Prasiklus	85
4.2 Perbandingan Ketuntasan Klasikal Prasiklus	86
4.3 Persentase Sebaran Nilai Prasiklus.....	87
4.4 Guru Melakukan Kegiatan Pendahuluan.....	92
4.5 Guru Melaksanakan Tahap Pengajaran.....	94
4.6 Siswa Melengkapi Bagan Tata Urutan Peraturan Perundang- Undangan	95
4.7 Siswa Membentuk Kelompok Heterogen Sesuai Arahan dari Guru	96
4.8 Guru Mengawasi dan Membimbing Kegiatan Diskusi	97
4.9 Tim Biru Mengomunikasikan Hasil Diskusi Kelompoknya	98
4.10 Guru Menjelaskan Tata Cara dan Peraturan Permainan	102
4.11 Bagan Struktur Turnamen Siklus I Pertemuan 1	103
4.12 Tim Kuning dan Tim Hijau Sedang Melaksanakan Turnamen.....	104
4.13 Guru Mengumumkan Pemenang Turnamen Siklus I Pertemuan 1	105
4.14 Guru Menutup Pelajaran dan Memimpin Doa	106
4.15 Guru Membuka Pelajaran dan Memimpin Berdoa.....	108
4.16 Surat Keterangan Sakit NAF	109
4.17 Siswa Antusias Berpartisipasi Aktif dalam Pembelajaran	111
4.18 Siswa Berkelompok Sesuai Kelompok Pertemuan 1	112
4.19 Siswa Berdiskusi dengan Bimbingan Guru	113

4.20 Tim Hijau Membacakan Hasil Diskusi Kelompoknya.....	114
4.21 Bagan Struktur Turnamen Siklus I Pertemuan 2.....	115
4.22 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus I Secara Individu.....	117
4.23 Perbandingan Ketuntasan Klasikal Siklus I	118
4.24 Persentase Nilai Siklus I.....	120
4.25 Siswa Mengisi Lembar Angket Motivasi Belajar	121
4.26 Rekapitulasi Skor Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	125
4.27 Rekapitulasi Skor Hasil Observasi Keterampilan Guru Mengajar Menggunakan Model TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Siklus I	128
4.28 Perbandingan Hasil Siklus I dengan Indikator Keberhasilan	130
4.29 Siswa Bertanya Jawab dengan Guru Mengenai Materi yang Telah Dipelajari.....	134
4.30 Guru Menunjukkan Gambar dan Menjelaskan Materi.....	136
4.31 Siswa Membentuk Kelompok	137
4.32 Guru Mengawasi dan Membimbing Diskusi Kelompok.....	138
4.33 Bagan Struktur Turnamen Siklus II Pertemuan 1	139
4.34 Tim Kuning dan Tim Hijau Sedang Melaksanakan Turnamen.....	140
4.35 Guru Mengumumkan Pemenang Turnamen Siklus II Pertemuan 1	141
4.36 Siswa Membentuk Kelompok	143
4.37 Guru Melaksanakan Tahap Pendahuluan dengan Mengajak Siswa Menyanyi Bersama	144
4.38 Guru Menjelaskan Materi Peraturan Lalu Lintas	145
4.39 Guru Menjelaskan Peraturan Larangan Merokok	146

4.40 Guru Membimbing Tim Biru Melaksanakan Diskusi	147
4.41 Bagan Struktur Turnamen Siklus II Pertemuan 2	149
4.42 Tim Kuning dan Tim Hijau Sedang Melaksanakan Tahap Turnamen	150
4.43 Perbandingan Ketuntasan Klasikal Siklus II	152
4.44 Persentase Sebaran Nilai Siklus II.....	153
4.45 Siswa Mengisi Lembar Angket Motivasi Belajar	154
4.46 Rekapitulasi Skor Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II	158
4. 47 Rekapitulasi Skor Hasil Observasi Keterampilan Guru Mengajar Menggunakan Model TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Siklus II.. ...	161
4.48 Perbandingan Hasil Siklus II dengan Indikator Keberhasilan	163
5.1 Perbandingan Skor Hasil Observasi Ketrampilan Guru Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	175
5.2 Perbandingan Skor Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	183
5.3 Perbandingan ketuntasan klasikal Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	191

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Penelitian	200
2. Data Siswa Kelas V SD 1 Bae Kudus Tahun Pelajaran 2015/2016.....	201
3. Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V SD 1 Bae Kudus Tahun Pelajaran 2015/2016.....	202
4. Pembentukan Kelompok Belajar	203
5. Kelompok Belajar Siswa.....	204
6. Hasil Observasi Keterampilan Guru Prasiklus.....	205
7. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Prasiklus.....	208
8. Hasil Dokumentasi Prasiklus	210
9. Hasil Wawancara Guru Prasiklus.....	212
10. Hasil Wawancara Siswa Prasiklus	213
11. Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar	214
12. Hasil Uji Validitas Instrumen Observasi Motivasi Belajar	218
13. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Siklus I.....	224
14. Soal Uji Coba Siklus I.....	225
15. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus I	230
16. Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba Siklus I.....	231
17. Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba Siklus I.....	237
18. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Siklus II.....	241
19. Soal Uji Coba Siklus II	242
20. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus II.....	246
21. Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba Siklus II	247
22. Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba Siklus II.....	253
23. Silabus Siklus I.....	257
24. RPP Siklus I Pertemuan 1	261
25. Materi Siklus I Pertemuan 1	265
26. Media Siklus I Pertemuan 1	267
27. Lembar Kerja Siklus I Pertemuan 1	268
28. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siklus I Pertemuan 1	269
29. Hasil Diskusi Siklus I Pertemuan 1.....	270
30. RPP Siklus I Pertemuan 2	271
31. Materi Siklus I Pertemuan 2	275
32. Media Siklus I Pertemuan 2	277
33. Lembar Kerja Siklus I Pertemuan 2	278
34. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siklus I Pertemuan 2	279
35. Hasil Diskusi Siklus I Pertemuan 2.....	280
36. Soal Evaluasi Siklus I	281
37. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I.....	285

38.	Hasil Pengerjaan Soal Evaluasi Siklus I	286
39.	Daftar Nilai Siklus I	288
40.	Hasil Observasi Keterampilan Guru Menggunakan Model TGT Siklus I Pertemuan 1	289
41.	Hasil Observasi Keterampilan Guru Menggunakan Model TGT Siklus I Pertemuan 2	292
42.	Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	295
43.	Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	297
44.	Hasil Pengisian Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I	299
45.	Silabus Siklus II	301
46.	RPP Siklus II Pertemuan 1	305
47.	Materi Siklus II Pertemuan 1	309
48.	Media Siklus II Pertemuan 1	311
49.	Lembar Kerja Siklus II Pertemuan 1	313
50.	Kunci Jawaban Lembar Kerja Siklus II Pertemuan 1	314
51.	Hasil Diskusi Siklus II Pertemuan 1	315
52.	RPP Siklus II Pertemuan 2	316
53.	Materi Siklus II Pertemuan 2	320
54.	Media Siklus II Pertemuan 2	322
55.	Lembar Kerja Siklus II Pertemuan 2	324
56.	Kunci Jawaban Lembar Kerja Siklus II Pertemuan 2	325
57.	Hasil Diskusi Siklus II Pertemuan 2	326
58.	Soal Evaluasi Siklus II	327
59.	Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II	329
60.	Hasil Pengerjaan Soal Evaluasi Siklus II	330
61.	Daftar Nilai Siklus II	332
62.	Hasil Observasi Keterampilan Guru Menggunakan Model TGT Siklus II Pertemuan 1	333
63.	Hasil Observasi Keterampilan Guru Menggunakan Model TGT Siklus II Pertemuan 2	336
64.	Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	339
65.	Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	341
66.	Hasil Pengisian Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II	343
67.	SK Penetapan Pembimbing Skripsi	344
68.	Surat Ijin Penelitian	345
69.	Surat Keterangan Selesai Penelitian	346
70.	Berita Acara Bimbingan (Pembimbing I)	347
71.	Berita Acara Bimbingan (Pembimbing II)	350
72.	Surat Keterangan Selesai Bimbingan	352
73.	Surat Permohonan Ujian Skripsi	353